



Parte II – Especificação do Sistema

<Qual e o nomr>

Especificação do Sistema

<Nome do Sistema>

Ana Paula Neves de Sousa
Bruno Henrique Gusmão
Gonçalves
Edivaldo Marcolino da Silva
Henrique Moroni de Souza
Andrade
Icaro Matioli Barbosa

Márcio Felisberto Lucas Junior

2023

Lista de Ilustrações

Figura 1 Estrutura analítica do projeto.....	12
Figura 2 Modelo de Projeto Canvas	15

Lista de Quadros

Quadro 8 Documentos utilizados pelos usuários	11
Quadro 9 Estimativa de custo com recursos humanos.....	12
Quadro 10 Estimativa de depreciação de equipamentos	13
Quadro 11 Estimativa de despesas.....	13
Quadro 12 Análise de viabilidade	14
Quadro 13 Requisitos funcionais	16
Quadro 14 Requisitos não funcionais	17
Quadro 15 Regras de negócio	17
Quadro 1 Lista de membros.....	21
Quadro 2 Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto	21
Quadro 3 Ferramentas para elaboração de portfólio	22
Quadro 4 Lista com as ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos	22
Quadro 5 Cronograma do projeto para o semestre atual	22
Quadro 7 Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe	24
Quadro 16 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial	26
Quadro 17 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta	27
Quadro 18 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue	27
Quadro 19 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto	28
Quadro 20 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto	28
Quadro 21 Rubrica da avaliação 360o.	29
Quadro 22 Rubrica de autoavaliação	30
Quadro 23 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento.....	31

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
<dd/mmm/aa>	<x.x>	<detalhes>	<nome>

Índice Analítico

1. Introdução	8
1.1 Problema	8
1.2 Contexto	8
1.3 Objetivos	8
1.4 Metodologia	8
1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)	9
1.6 Softwares Similares ou Concorrentes	9
2. Levantamento dos Requisitos	10
2.1 Escopo	10
2.2 Modelagem do Processo de Negócio	10
2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio	11
2.4 Descrição dos requisitos de usuário.	11
2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário	11
2.4.2 Descrição dos Atores	11
2.5 Estrutura Analítica do Projeto	11
2.6 Estimativa de Custo do Projeto	12
2.7 Estudo de Viabilidade	13
2.8 Modelo de Projeto Canvas	15
3. Especificação dos Requisitos do Sistema	16
3.1 Requisitos Funcionais do Sistema	16
3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema	16
3.3 Regras de Negócio	17
4. Modelos do Sistema	18
4.1 Diagrama de Casos de Uso	18
4.2 Especificação dos Casos de Uso	18
4.2.1 Especificação do Caso de Uso-1	18
4.2.2 Especificação do Caso de Uso-2	18
5. Implementação das Páginas Web	19
5.1 Páginas Web	19
5.2 Diagrama de Navegação	19
5.3 Decisões do Design Digital	19
Identificação e Organização do Projeto	21
Membros da Equipe e seu RA	21
Turma 1 DSM- <u><ano> / <semestre></u>	21
Disciplinas	21
Endereço dos Entregáveis	21
Ferramentas Adotadas	22
Cronograma	22
5.4 Funções dos Membros do Projeto	23
Referência Bibliográfica	33

1. Introdução

1.1 Problema

A Educação de Qualidade é um direito de todos e de grande importância no que diz respeito à capacitação de todos os indivíduos que desejam aprender ou aprimorar os seus conhecimentos em determinado assunto específico. Porém, não são todas as pessoas que tem fácil acesso a educação, isso devido ao fato de que algumas delas acabam encontrando algumas dificuldades como: A falta de profissionais qualificados; alto custo dos cursos oferecidos; falta de infraestrutura nos locais de ensino, etc.

Com a globalização e aumento das tecnologias e informações, é extremamente importante buscar uma qualificação profissional, ampliando as próprias habilidades em busca de oportunidades de trabalho e remuneração melhores.

1.2 Contexto

No mercado atual são poucas as empresas que oferecem capacitação gratuita, online, de fácil acesso e com qualidade e as poucas que oferecem na maioria das vezes acabam cobrando pelos cursos oferecidos e infelizmente não são todos que podem pagar, algumas não oferecem a opção de deixar os vídeos gravados na plataforma, e com esse formato de aulas ao vivo, é impossível ver o vídeo novamente e praticar ou rever o que foi aprendido, já outras, oferecem cursos relacionados somente a uma área específica sem abranger outros tipos de conteúdo.

Segundo o site IPEA (<https://www.ipea.gov.br/ods/ods4>), O ODS 4, que é um dos 17 objetivos estabelecidos pela ONU (Organização das Nações Unidas), busca o desenvolvimento sustentável, estabelecendo metas com o objetivo de assegurar uma educação de qualidade, uma delas é a Meta 4.4 que pretende no Brasil até 2030, "aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham as competências necessárias, sobretudo técnicas e profissionais, para o emprego, trabalho decente e empreendedorismo".

1.3 Objetivos

Com o objetivo de melhorar a Qualidade da Educação do Brasil, o site "X", tem como principal intuito, ajudar a levar conhecimento, qualificação e profissionalização a todas as pessoas que buscam e desejam ampliar as suas habilidades.

A Plataforma digital permite que o usuário faça seu cadastro no site, que após validação recebe login e senha, e dependendo do perfil, será possível buscar ou fazer uploads de vídeos, artigos, pdf's, links, etc, de diversos tipos de conteúdo, relacionado à saúde, bem estar, alimentação, finanças, conteúdos educacionais.

1.4 Metodologia

[Qual é a metodologia para o desenvolvimento do software?

Comece explicando o propósito da seção de metodologia. Explique que essa parte

do trabalho detalha o plano que será seguido para analisar e desenvolver o software.

Forneça uma visão geral do processo que você seguirá. Descreva os principais estágios do projeto, como a definição do tema, revisão de literatura, definição do processo de desenvolvimento de software, engenharia de requisitos, projeto, implementação e testes. Isso ajuda a contextualizar os passos que serão abordados em detalhes posteriormente.

Descreva como você irá coletar, analisar e documentar os requisitos do software. Explique as técnicas que utilizará para entender as necessidades dos usuários, como entrevistas, questionários ou análise de documentos.

Detalhe como você irá projetar a arquitetura do software com base nos requisitos levantados. Explique os métodos que utilizará para criar diagramas de fluxo, diagramas de classes, diagramas de sequência, entre outros.

Descreva a abordagem de desenvolvimento que utilizará (por exemplo, desenvolvimento ágil) e explique como irá traduzir o projeto em código. Mencione as linguagens de programação, ferramentas e ambientes que serão utilizados.

Detalhe como você irá testar o software para garantir que ele atenda aos requisitos. Explique os tipos de testes que realizará, como testes de unidade, testes de integração e testes de aceitação. Descreva os critérios de aceitação.

Explique como o software será implantado no ambiente de produção. Descreva o processo de instalação e configuração. Além disso, mencione como avaliará a eficácia do software após a implantação. Inclua um cronograma que apresente as principais etapas da metodologia, indicando quando cada fase será realizada. Isso ajuda a visualizar a sequência de atividades.

Liste os recursos necessários para a execução da metodologia, como ferramentas de desenvolvimento, softwares, equipamentos e acesso a bancos de dados.

]

1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

O site poderá ser usado por qualquer pessoa que se interessar em aprender ou passar conhecimentos, podendo ser: Estudantes, Professores, Instituições Públicas ou Privadas, Hospitais, Instituições de Ensino, Empresas.

1.6 Softwares Similares ou Concorrentes

Youtube
Becas Santander
Fundação Getulio Vargas
Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI)
Fundação Bradesco
Sebrae
Senac Ead

2. Levantamento dos Requisitos

2.1 Escopo

Objetivo do Projeto:

Desenvolver uma plataforma online de Educação de Qualidade que permita a interação entre educadores e alunos, oferecendo acesso a conteúdos educacionais de alta qualidade.

Usuários:

Alunos: Usuários que desejam acessar conteúdos educacionais.

Educadores: Usuários que criam e compartilham conteúdos educacionais.

Funcionalidades Principais:

Autenticação e Perfil de Usuário:

Alunos e educadores podem se registrar, fazer login e gerenciar seus perfis.

Navegação e Pesquisa:

Os alunos podem pesquisar e navegar por canais de educadores, bem como filtrar conteúdo por temas.

Criação de Canais (Educadores):

Educadores podem criar canais personalizados onde podem publicar conteúdos, como vídeos, documentos, slides e links.

Visualização de Conteúdo:

Alunos podem acessar os conteúdos publicados pelos educadores em seus canais.

Interação (Comentários e Avaliações):

Alunos podem interagir com os conteúdos por meio de comentários e avaliações.

Feed de Conteúdo:

Os alunos terão um feed personalizado que exibirá os conteúdos dos canais que seguem.

Tecnologias Utilizadas:

Front-end: HTML, CSS, JavaScript.

Back-end: PHP (ou outra linguagem server-side), MySQL (ou outro banco de dados).

Frameworks e bibliotecas relevantes.

Escopo Técnico:

Desenvolvimento de uma interface de usuário responsiva para navegadores web e dispositivos móveis.

Implementação de sistemas de autenticação e gerenciamento de perfis de usuário.

Desenvolvimento de mecanismos de pesquisa e categorização de conteúdo.

Criação de páginas personalizáveis para canais de educadores.

Integração de funcionalidades de interação, como comentários e avaliações.

2.2 Modelagem do Processo de Negócio

[Uma descrição do processo de realização das tarefas do usuário (sem pensar no novo sistema) que estão dentro do escopo do sistema que será desenvolvido. O

BPMN, Fluxograma e/ou Diagrama de Atividades podem ser usados neste item.]

2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

[Liste normas, processos e documentos usados pelos usuários durante a realização de suas tarefas e adicione o seu link ou o número do Anexo.]

Quadro 1 Documentos utilizados pelos usuários

Título do Documento	Tipo	Link

Fonte: a autora

2.4 Descrição dos requisitos de usuário.

[Esta sessão detalha as necessidades do usuário segundo as suas perspectivas e que deverão ser atendidas pelo sistema caso sejam parte do escopo]

2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário

[Liste as necessidades dos usuários]

2.4.2 Descrição dos Atores

[Os atores são as entidades (humanas ou outro sistema de software ou hardware) que interagirão com o novo sistema]

2.4.2.1 Ator 1

[Descrição sobre o Ator1]

2.4.2.2 Ator 2

[Descrição sobre o Ator2]

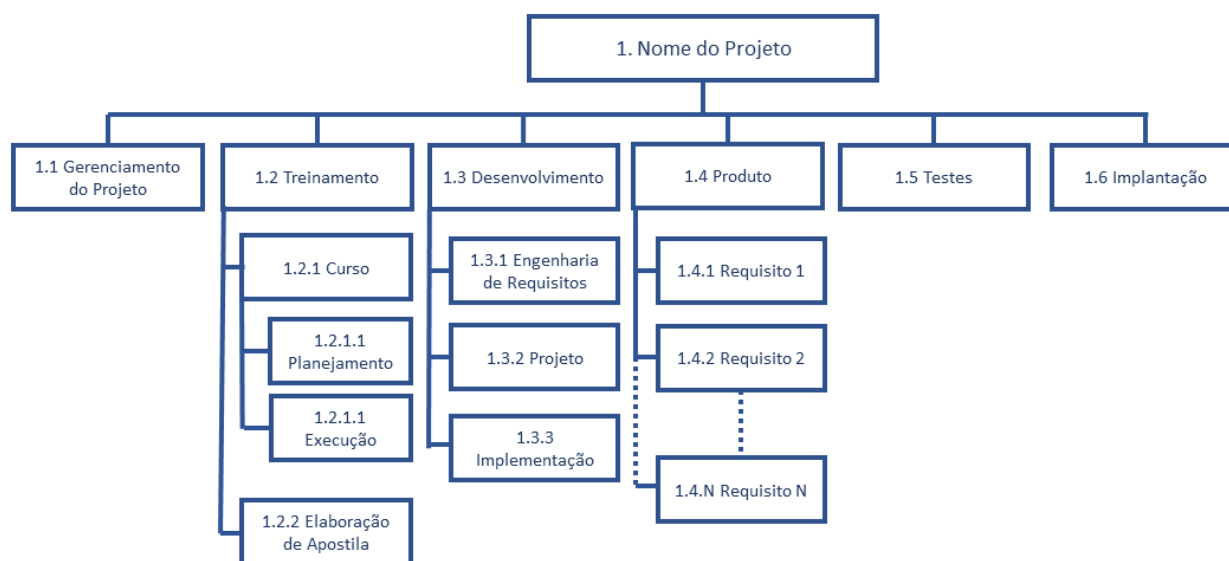
Etc.....

2.5 Estrutura Analítica do Projeto

[Desenhe a estrutura analítica do projeto para que seja possível estimar o esforço em

horas para cada item. A estrutura analítica subdivide os requisitos funcionais do produto e as tarefas que devem ser realizadas. Os requisitos funcionais do produto ajudam a estimar o esforço em tempo para as tarefas que devem ser realizadas.]

Figura 1 Estrutura analítica do projeto



Fonte: a autora

2.6 Estimativa de Custo do Projeto

[Relacionar para cada membro da equipe quais tarefa realizará (número da funcionalidade no modelo analítico do projeto), o esforço em horas (tempo dedicado à tarefa), sua remuneração por hora, a remuneração total por tarefa e o custo total do projeto com recursos humanos. Faça a estimativa de remuneração para quatro meses]

Quadro 2 Estimativa de custo com recursos humanos

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Custo por Hora (R\$)	Custo no Projeto (R\$)
Icaro	Administrar a Grana	1000	100	
Bruno	Programador	10000	150	
Ana	Documentação	1000	180	
Henrique	Programador	10000	150	
Edivaldo	Gestor	1000	180	
Marcio	Desenvolvedor	10000	180	

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Custo por Hora (R\$)	Custo no Projeto (R\$)
Custo Total (R\$)				

Fonte: a autora

[Estime os equipamentos que serão utilizados pela equipe para cada tarefa da estrutura analítica do projeto durante o desenvolvimento do projeto e calcule sua depreciação durante os quatro meses de projeto para incluir como custo do projeto. Para cálculo, utilize o método linear. Faça a estimativa para quatro meses]

Quadro 3 Estimativa de depreciação de equipamentos

Equipamento	Tempo de Vida Útil na Empresa	Preço (R\$)	Depreciação(R\$)
Servidor	10 anos	250000	1000
Freezer para sorvetes	10 anos	10000	1000
CADEIRA GAMER	1 ano	30000	10
Mouse GAMER	1 ano	30000	10
TECLADO GAMER	1 ano	30000	10
ROTEADOR GAMER	1 ano	30000	10
Valor Total de Depreciação(R\$)			

Fonte: a autora

[Para cada tarefa, é importante estimar o consumo de energia elétrica, compra/aluguel e manutenção de área para a equipe trabalhar, e materiais de escritório. Faça a estimativa para quatro meses]

Quadro 4 Estimativa de despesas

Despesa	Custo (R\$)
Custo Total (R\$)	

Fonte: a autora

[Para estimar o custo total do projeto e preencher no Canvas junte o custo total de colaboradores, depreciação de equipamentos e despesas.]

2.7 Estudo de Viabilidade

[O estudo de viabilidade é realizado pelo coordenador do projeto e auxilia a decisão sobre se vale a pena desenvolver o sistema proposto. Os itens da tabela a seguir norteiam o processo de tomada de decisão.]

Quadro 5 Análise de viabilidade

Questão	Resposta	
	Sim	Não
O novo sistema contribui para os objetivos da organização?		
O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual?		
O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento?		
O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto?		
O novo sistema pode ser integrado com outros sistemas em operação?		














Fonte: a autora

Parecer do Coordenador do Projeto: *[Diante do exposto, o coordenador do projeto conclui que é viável ou não é viável. Se a maior parte das questões obtiverem **Não** como resposta, o novo sistema não é viável (discutam nova ideia). Se a maior parte das questões obtiverem **Sim** como resposta, o sistema é viável porém, para cada resposta negativa relacionada ao novo sistema, adicione um risco que será acompanhado durante o projeto.]*

2.8 Modelo de Projeto Canvas

[Preencher o canvas de acordo com o que foi levantado durante a elaboração dos capítulos anteriores e das sessões anteriores deste capítulo]

Figura 2 Modelo de Projeto Canvas

GP		PITCH		
 JUSTIFICATIVAS Passado	 PRODUTO	 STAKEHOLDERS EXTERNOS & Fatores externos	 PREMISSAS	 RISCOS
 OBJ SMART	 REQUISITOS	 EQUIPE	 GRUPO DE ENTREGAS	 LINHA DO TEMPO
 BENEFÍCIOS Futuro		 RESTRIÇÕES	 CUSTOS	

José Finocchio Junior **Project Model Canvas**

Fonte: Junior (2020)

3. Especificação dos Requisitos do Sistema

[Relate aqui o que será desenvolvido neste capítulo.]

3.1 Requisitos Funcionais do Sistema

[Definição dos requisitos funcionais do sistema]

Quadro 6 Requisitos funcionais

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RF001	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RF002	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RF003	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RF004	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RF005	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		

Fonte: a autora

[Prioridade: Alta – tenho que fazer porque é um requisito necessário/ Média – devo fazer porque é um requisito que suporta operações necessárias / Baixa – poderia fazer porque seria desejável, mas pode esperar]

3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

[Definição dos requisitos não funcionais do sistema]

Quadro 7 Requisitos não funcionais

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RNF001	<i>[Uma breve descrição do requisito não funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RNF002	<i>[Uma breve descrição do requisito não funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RNF003	<i>[Uma breve descrição do requisito não funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RNF004	<i>[Uma breve descrição do requisito não funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		
RNF005	<i>[Uma breve descrição do requisito funcional]</i>	<i>[Alta / Média / Baixa]</i>		

Fonte: a autora

3.3 Regras de Negócio

[Descrição da regra de negócio]

Quadro 8 Regras de negócio

Número	Descrição
RN001	<i>[Uma breve descrição da regra de negócio]</i>
RN002	<i>[Uma breve descrição da regra de negócio]</i>
RN003	<i>[Uma breve descrição da regra de negócio]</i>
RN004	<i>[Uma breve descrição da regra de negócio]</i>
RN005	<i>[Uma breve descrição da regra de negócio]</i>

Fonte: a autora

4. Modelos do Sistema

[É a atividade de construção de modelos que expliquem as características e o comportamento do Sistema a ser desenvolvido.

Relate aqui o que será desenvolvido neste capítulo.]

4.1 Diagrama de Casos de Uso

[Representar o conjunto de comportamentos do sistema e seus atores. Explique brevemente o Diagrama de Caso de Uso e o desenhe nesta sessão. O caso de uso deve aplicar os relacionamentos de generalização, inclusão e extensão]

4.2 Especificação dos Casos de Uso

[Especificação/detalhamento de cada caso de uso do sistema, o detalhamento deve ser feito de forma textual.]

4.2.1 Especificação do Caso de Uso-1

[A especificação deve ser realizada de acordo com o modelo do livro de Bezerra(2015): Nome do Caso de Uso, Número do Caso de Uso, Descrição, Pré-Requisitos, Fluxo Principal, Fluxo Alternativo, Fluxo de Exceção e Pós-Condição.]

4.2.2 Especificação do Caso de Uso-2

[A especificação deve ser realizada de acordo com o modelo do livro de Bezerra(2015): Nome do Caso de Uso, Número do Caso de Uso, Descrição, Pré-Requisitos, Fluxo Principal, Fluxo Alternativo, Fluxo de Exceção e Pós-Condição.]

:
:
:

Etc...

5. Implementação das Páginas Web

[Relate aqui o que será desenvolvido neste capítulo.]

5.1 Páginas Web

[Adicione nesta seção a imagem de cada página que será desenvolvida para este projeto e uma breve descrição sobre ela. No Capítulo 1, adicione o link para o repositório público (Github) onde está o código-fonte das páginas web.]

5.2 Diagrama de Navegação

[Adicione nesta seção o diagrama de navegação entre as páginas.]

5.3 Decisões do Design Digital

[Descrever conceitos e técnicas de Design Digital e Visual aplicados às páginas Web desenvolvidas.]

Referência Bibliográfica

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. 3 ed.
Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

Apêndice

<Nome do Sistema>

Identificação e Organização do Projeto

[Este capítulo possuirá a identificação dos membros da equipe, docente da disciplina-chave, docentes das disciplinas-satélite. Além disso, será registrado o endereço do repositório dos documentos e artefatos que a equipe deverá entregar conforme o prazo estabelecido no cronograma. As ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos também serão registradas neste capítulo.]

Membros da Equipe e seu RA

Quadro 9 Lista de membros

RA	Nome Completo
2171392321002	ANA PAULA NEVES DE SOUSA
2171392321023	Bruno Henrique Gusmão Gonçalves
2171392321035	Edivaldo Marcolino da Silva
2171392321043	Henrique Morôni de Souza Andrad
2171392321021	Icaro Matioli Barbosa
2171392321005	Marcio Felisberto Lucas Junior

Fonte: a autora

Turma 1 DSM- <ano> / <semestre>

Disciplinas

- Engenharia de Software I – Prof(a). _____
- Desenvolvimento Web I – Prof.._____
- Design Digital – Prof(a). _____

Endereço dos Entregáveis

Quadro 10 Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto

Descrição	Endereço
Repositório da Documentação e do Código-Fonte	
Pitch	
Portfólio	
<i>[complemente de acordo com a necessidade]</i>	

Fonte: a autora

A documentação e o código-fonte deverão ser compartilhados com o professor por meio de repositórios. A documentação pode ser concentrada em uma pasta no OneDrive. O código-fonte pode ser disponibilizado no GitHub, Colab ou outro repositório amplamente utilizado por empresas para armazenamento e controle de versões.

O pitch é um vídeo gravado por cada aluno, com duração de até 5 minutos, expondo de maneira coesa, clara e objetiva o projeto com o objetivo de despertar o interesse do ouvinte.

O portfólio deve ser individual e será elaborado com apoio de uma ferramenta, como as apresentadas no **Erro! Fonte de referência não encontrada..** Esta é uma maneira de evidenciar as competências desenvolvidas durante o curso e poderá ser apresentado em processos seletivos para estágio ou emprego.

Quadro 11 Ferramentas para elaboração de portfólio

Ferramenta	Endereço
Behance	https://www.behance.net/
Book Creator	https://bookcreator.com/
Krop	https://www.krop.com/
Mahara	https://mahara.org/
Medium	https://medium.com/@portugue
Spark Adobe	https://spark.adobe.com/pt-BR/features
Weebly	https://www.weebly.com/br
Wix	https://pt.wix.com/

Fonte: CESU (2021)

Ferramentas Adotadas

Quadro 12 Lista com as ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos

Artefato	Ferramenta
IDEF0	
BPMN	
Diagrama de Casos de Uso	
Protótipo do Site	
<i>[complemente de acordo com a necessidade]</i>	

Fonte: a autora

Cronograma

O cronograma utiliza como referência o dia de aula da disciplina Engenharia de Software I.

Quadro 13 Cronograma do projeto para o semestre atual

Tarefa	Agosto				Setembro				Outubro					Novembro		
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16

Apresentação do Modelo do Projeto Interdisciplinar																
Definição dos Grupos																
Definição do Problema a Resolver																
Definição da Proposta de Software a Desenvolver																
Elaboração da Introdução																
Elaboração da Definição dos Requisitos do Usuário																
Elaboração do Especificação dos Requisitos do Sistema																
Elaboração dos Modelos do Sistema																
Elaboração da Implementação das Páginas Web																
Apresentação do Projeto (Parcial e Final)																
Entrega da Documentação Final em PDF no repositório																

Fonte: a autora

Datas de Entrega:

Apresentação Parcial do Projeto: 25 a 27/09/2023

Apresentação Final do Projeto: 06 a 10/11/2023

5.4 Funções dos Membros do Projeto

[Os membros da equipe devem se revezar nas funções:

- Coordenador: responsável pela liderança, dinâmica e controle da execução das atividades do projeto para garantir a entrega no prazo e com qualidade;

- *Secretário: responsável por organizar as reuniões e sua pauta, deve evitar a repetição de temas já finalizados e garantir a inclusão dos temas necessários para as reuniões;*
- *Analistas de Projeto e Desenvolvimento: responsável por um conjunto de requisitos;*
- *Analistas de Testes: responsável por testar um conjunto de requisitos;*
- *Programador: todos os membros da equipe deverão participar nessa função, cada um será responsável por implementar um conjunto de requisitos.]*

Quadro 14 Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe

Nome do Responsável	Período	Função (preencher na mesma linha uma ou mais funções) com o artefato de sua responsabilidade

Fonte: a autora

[Adicione documentos complementares redigidos pela equipe, como a ata de cada reunião com a assinatura dos membros.]

Parte III - Rubrica de Avaliação

Entregas Parciais

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao estudante os conceitos e pontuação (entre parênteses) definidos na linha de título.

Quadro 15 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial

Entrega Parcial para Cada Estudante			
Item Avaliado	Excelente (2,0)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Pontualidade e Completude da Tarefa	A equipe entregou a tarefa no prazo e completa.	A equipe entregou a tarefa incompleta	A equipe não entregou a tarefa no prazo
Propor um projeto que atenda a problemas reais.	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	Não houve solução proposta.

Fonte: a autora

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (6,0)	Bom (4,0)	Regular (2,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação porém houveram algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação porém houveram várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.

Entrega Final

Avaliação em Grupo

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao grupo os conceitos e pontuação definidos na linha de título.

Quadro 16 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (1,0)	Bom (0,6)	Regular (0,3)	Ruim (0)
Propor um projeto para um problema real	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	A solução proposta atende muito pouco este item.	Não houve solução proposta.
Resolver o problema e propor solução criativa e inovadora.	A equipe resolveu o problema e propôs uma ótima solução.	A equipe resolveu parcialmente o problema. E A solução foi parcialmente adequada.	A equipe resolveu parcialmente o problema e a solução foi ruim.	A equipe não resolveu o problema.

Fonte: a autora

Quadro 17 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (4,0)	Bom (2,5)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação porém houveram algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação porém houveram várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação .

Fonte: a autora

Quadro 18 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto

Avaliação em Grupo			
Competência Avaliada	Excelente (0,5)	Bom (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	O projeto foi apresentado por mais de 8 minutos e não ultrapassou 10 minutos.	O projeto foi apresentado por mais de 5 minutos e não ultrapassou 8 minutos.	Não houve apresentação OU sua duração não ultrapassou 5 minutos.
	O conteúdo apresentado abrange todo o processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou mais da metade do processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou metade ou menos da metade do processo previsto na documentação solicitada OU Não houve apresentação.

Fonte: a autora

Avaliação Individual

Quadro 19 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Portfólio	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos não possuem erros.	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos possuem erros.	O estudante não entregou o portfólio no prazo ou está incompleto ou está totalmente incorreto.
Pitch	O estudante atendeu a todos os requisitos desta tarefa.	O estudante atendeu parcialmente os requisitos desta tarefa.	O estudante não atendeu os requisitos desta tarefa.

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	Demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação não demonstrou segurança, não apresentou de forma clara e sintética, leu anotações ou slides e não utilizou adequadamente a

Fonte: a autora

Avaliação 360°

Pinte o quadrado com a opção em que você melhor descreve as competências do seu colega de grupo. Preencha uma tabela para cada colega de equipe. Será mantido o sigilo sobre quem atribuiu cada nota a determinado membro do grupo. A este item não cabe solicitação de revisão de nota. **O aluno que entregar esta avaliação sobre todos os colegas de equipe recebe nota 0,75, caso não entregue ou falte a avaliação de algum colega de equipe, a nota será 0,0 (zero).**

Quadro 20 Rubrica da avaliação 360o.

Avaliação 360° – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Propor soluções criativas e inovadoras.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar capacidade de resolver problemas .	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Avaliação 360° – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Administrar conflitos quando necessário, estabelecer relações e propor um ambiente colaborativo, incentivando o trabalho em equipe.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Atuar de forma autônoma na execução da tarefa que lhe foi destinada no projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Organizar a realização das suas tarefas evitando que cause atraso nas entregas parciais ou final.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar comprometimento na realização do projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Fonte: a autora

Avaliação Autoavaliação

Pinte o quadrado com a opção (Preciso melhorar, Estou em desenvolvimento, Dentro das expectativas ou Exemplar) em que você melhor se encaixa. Esta avaliação é opcional, preencha pelo menos para refletir sobre os aspectos abordados.

Quadro 21 Rubrica de autoavaliação

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
Preciso melhorar	Estou em desenvolvimento	Dentro das expectativas	Exemplar
Ainda não consigo me organizar para os estudos.	Tenho conseguido melhorar minha organização.	Tenho conseguido organizar bem meus estudos.	Sou muito organizado(a). Recebo elogios por isso e sou exemplo para os(as) meus(minhas) colegas.
Exemplos de comportamentos: 1.1 - Poucas vezes estou preparado(a) para as minhas aulas.	Exemplos de comportamentos: 2.1 - Consigo me preparar para algumas aulas.	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Estou preparado(a) para as	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me preparo para praticamente

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
<p>1.2 - Meu espaço de estudo está frequentemente desorganizado e os materiais de estudo necessários não estão devidamente separados.</p> <p>1.3 - Não consigo ou tenho muita dificuldade para organizar meu tempo, para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>1.4 - Poucas vezes sei como priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e muitas vezes atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>2.2 - Meu espaço de estudo está mais organizado e poucas vezes preciso pegar meus materiais de aula após seu início.</p> <p>2.3 - Com certa frequência, tenho conseguido organizar meu tempo para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>2.4 - Tenho melhorado a priorização das atividades passadas pelos(as) professores(as) mas, algumas vezes, ainda atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>minhas aulas na maioria das vezes.</p> <p>3.2 - Meu espaço de estudo está quase sempre organizado e os materiais necessários devidamente separados.</p> <p>3.3 - Organizo sozinho(a) meu tempo, de modo que consigo cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>3.4 - Consigo priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e raramente atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p>	<p>todas as minhas aulas do dia.</p> <p>4.2 - Meu espaço de estudo é organizado diariamente e os materiais necessários são separados antecipadamente.</p> <p>4.3 - Organizo com autonomia meu tempo para cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos, mantendo uma rotina saudável.</p> <p>4.5 - Sei priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e nunca atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p> <p>4.6 - Apoio e dou dicas para os(as) meus(minhas) colegas em relação à organização. Muitas vezes, lembro e os(as) ajudam nas entregas.</p>

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)

Quadro 22 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
<p>Preciso melhorar</p> <p>Tenho me esforçado ou me dedicado pouco aos estudos.</p>	<p>Estou em desenvolvimento</p> <p>Tenho me esforçado e me dedicado com mais frequência aos estudos.</p>	<p>Dentro das expectativas</p> <p>Eu me esforço e me dedico aos estudos.</p>	<p>Exemplar</p> <p>Sou exemplo de esforço e dedicação aos estudos.</p>
<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>1.1 - Raramente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>1.2 - Tenho dificuldades de dizer que não compreendi um conteúdo e raramente tento buscar ajuda.</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>2.1 - Tenho me esforçado mais nos estudos, tentando encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>2.2 - Tenho tentado comunicar e buscar ajuda quando não compreendo um</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>3.1 - Geralmente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>3.2 - Quando não compreendo algo, uso estratégias como a troca com outras pessoas e pesquisas individuais.</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>4.1 - Eu me esforço bastante para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>4.2 - Converso com colegas, professores(as) ou outras pessoas para me ajudar sempre que necessário, e também procuro pesquisar</p>

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
<p>1.3 - Diversas vezes não presto atenção durante as aulas online.</p> <p>1.4 - Em casa, dou preferência a outras atividades em relação aos meus estudos.</p> <p>1.5 - Muitas vezes desisto de resolver um problema ou busco uma resposta pronta quando encontro dificuldade.</p>	<p>conteúdo.</p> <p>2.3 - Tenho buscado prestar mais atenção durante as aulas <i>online</i>.</p> <p>2.4 - Em casa, às vezes dou preferência a outras atividades, mas muitas vezes consigo retomar meus estudos e completar a maioria das minhas tarefas da escola.</p> <p>2.5 - Diante de uma tarefa difícil, tento resolver por um tempo, mas frequentemente ainda desisto e passo para a próxima atividade.</p>	<p>3.3 - Permaneço frequentemente focado(a) durante as aulas <i>online</i> e busco participar da aula.</p> <p>3.4 - Em casa, geralmente completo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo quase sempre entregar tudo.</p> <p>3.5 - Quando tenho uma tarefa que considero difícil, procuro diferentes maneiras de resolvê-la.</p>	<p>sozinho(a) para superar desafios semanalmente.</p> <p>-4.3 - Estou sempre muito focado(a) e participo ativamente das aulas <i>online</i>.</p> <p>4.4 - Em casa, finalizo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo sempre entregar tudo e manter uma rotina de estudos saudável.</p> <p>4.5 - Diante de tarefas difíceis, me sinto motivado a buscar soluções, independente do tempo dedicado. Gosto de sentir que fui desafiado.</p>

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)

Referência Bibliográfica

Júnior, José F. *PM Canvas 2ED*. Disponível em: Minha Biblioteca, (2nd edição). Editora Saraiva, 2020.

Unidade do Ensino Superior de Graduação (CESU). **Manual de Projetos Interdisciplinares para o CST em Desenvolvimento de Software Multiplataforma**. São Paulo: Centro Paula Souza, 2021.